

Pengaruh Penggunaan Metode Bagian (*Part Method*) Terhadap Hasil Belajar *Dribble* Bola Basket**PENGARUH PENGGUNAAN METODE BAGIAN (*PART METHOD*) TERHADAP HASIL BELAJAR *DRIBBLE* BOLA BASKET****Izzatul Badriyah\*, Advendi Kristiyandaru**

S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Olahraga

Universitas Negeri Surabaya

\*izzatulbadriyah@mhs.unesa.ac.id

**Abstrak**

Metode bagian adalah metode yang mengajarkan suatu keterampilan secara memecah bagian perbagian untuk menjadi satu rangkaian gerak secara keseluruhan. Dengan demikian sebaiknya guru PJOK dapat memberikan keterampilan dari gerak yang sederhana, yang mudah meningkat sampai gerakan yang sulit sehingga harapannya pada akhir proses anak dapat memperagakannya secara utuh. Dalam penggunaan metode bagian diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar *dribble* bola basket pada peserta didik. Berdasarkan hasil perhitungan data yang diperoleh maka nilai yang terdapat pada saat *pretest* pengetahuan memiliki rata-rata 67,74 sedangkan untuk *posttest* meningkat 90,96. Nilai *pretest* keterampilan memiliki rata-rata 40,83 dan untuk *posttest* meningkat menjadi 85,96. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan metode bagian (*part method*) terhadap hasil belajar *dribble* bola basket di SMP Negeri 2 Waru. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikan pada kelompok eksperimen sebesar  $0.00 < 0.05$  yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan dan dibuktikan dengan perhitungan persentase pengaruh yaitu sebesar 25,52% pada ranah pengetahuan dan 52,50% pada ranah keterampilan *dribble*.

**Kata Kunci:** metode bagian (*part method*), *dribble*, bola basket**Abstract**

The part method is a method that teaches a skill by breaking up parts into parts into a whole series of movements. Thus PE teachers should be able to provide skills from simple movements, which can easily increase to difficult movements so that their expectations at the end of the process of the child can demonstrate it as a whole. In the use of the section method is expected to improve learning outcomes *dribble* basketball in students. Based on the results of the calculation of the data obtained, the value contained at the time of the *pretest* knowledge has an average of 67.74 while for the *posttest* it increases by 90.96. The value of the *pretest* skills has an average of 40.83 and for the *posttest* increased to 85.96. From the results of this study it can be concluded that there is an influence of the use of the *part method* on the learning outcomes *dribble* of basketball in Junior High School 2 Waru. This is evidenced by the significant value in the experimental group of  $0.00 < 0.05$  which means that there is a significant influence and is proved by calculating the percentage of influence that is equal to 25.52% in the realm of knowledge and 52.50% in the realm of skills *dribble*.

**Keywords:** part method, dribble, basketball

## PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani merupakan kegiatan yang sangat digemari oleh sebagian besar masyarakat, seiring kemajuan teknologi pendidikan jasmani mengalami tumbuh dan berkembang yang sangat baik. Menurut Khamidi (2008: 82), kegiatan pembelajaran PJOK merupakan kegiatan mendidik yang dilakukan dengan meliputi kemampuan yaitu kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Menurut Abdurrahman (2009: 37), hasil belajar ialah kemampuan peserta didik yang telah diperoleh dengan adanya kegiatan belajar, tujuan belajar ditetapkan terlebih dahulu oleh guru. Manfaat hasil belajar yaitu siswa dapat memahami secara jelas apa yang telah mereka pelajari sebelumnya, hasil belajar memberikan ide yang jelas kepada siswa bahwa sesuatu hal yang akan mereka pelajari atau capai di akhir kelas sebelum dimulainya setiap kelas, dan dengan mencapai hasil belajar siswa dapat menunjukkan bahwa ia telah mencapai puncak program / kursus (Mahajan dan Singh, 2017: 66).

Pembelajaran PJOK memiliki tujuan yang bersifat menyeluruh (*holistik*), PJOK sebagai wadah untuk membina siswa. Tujuan dari pendidikan jasmani memiliki sifat menyeluruh, karena tidak hanya aspek fisik saja, namun aspek intelektual, emosional, sosial, dan moral (Khamidi, 2008: 82). PJOK memiliki berbagai macam permainan olahraga yakni contohnya adalah permainan olahraga secara berkelompok, banyak nilai positif yang didapat agar membantu mengembangkan kemampuan psikomotorik, kemampuan kognitif dan afektif siswa, contohnya permainan bola basket. Bola basket ialah suatu bentuk olahraga yang sangat kompetitif, mendidik, menyehatkan dan menghibur. (Oliver, 2007: vi).

Permainan bola basket merupakan permainan kelompok, dimainkan oleh dua kelompok, setiap kelompoknya terdapat lima orang pemain dalam satu lapangan. Menurut Sachanidi, dkk (2013: 403) bola basket merupakan permainan gabungan yang menuntut peningkatan keterampilan fisik dan teknis, karakteristik mental dan perilaku taktis. Berdasarkan permasalahan yang didapat di SMP Negeri 2 Waru Sidoarjo peneliti menemukan terdapat siswa yang belum memenuhi KKM dan terdapat beberapa siswa yang belum mengetahui secara detail teknik-teknik dasar *dribble*. Sehingga peneliti mengambil permasalahan yaitu *dribble*.

Menurut Villar, dkk (2003: 276), menggiring bola dapat digunakan sebagai gerakan tercepat dan cara paling efektif mungkin untuk mengatasi lawan secara langsung. Dalam melakukan pembelajaran PJOK banyak siswa yang masih kurang memahami bagaimana

teknik dasar *dribble* yang diajarkan oleh guru. Terlihat dari beberapa yang mengerti materi ajar yang sudah dipelajari menggunakan metode keseluruhan (*whole method*), hasil pembelajarannya masih terdapat banyak siswa belum bisa mempraktikkan gerakan *dribble*. Selain itu dalam kenyataannya ketika pembelajaran sedang berlangsung siswa mengalami jenuh dan juga mengalami kesulitan dalam mempraktikkan gerakan teknik dasar *dribble*.

Memilih metode pembelajaran sangatlah penting untuk membantu kelancaran proses belajar mengajar agar lebih menarik dan menyenangkan sehingga tujuan belajar dapat tercapai dan kompetensi yang di inginkan sesuai jenjang pendidikan dapat ditempuh. Metode bagian ialah latihan keterampilan secara *step by step* dari tahapan keterampilan gerak yang dipelajari. Tahapannya dimulai dari beberapa bagian terkecil lalu disusun menjadi bentuk keterampilan yang utuh (Prastowo, 2014: 748). Menurut penelitian terdahulu, metode *part* dirasa lebih menguntungkan untuk peserta didik yang baru belajar, sedangkan metode *whole* lebih ditujukan untuk peserta didik yang sudah mahir dalam melakukan aktivitas gerak yang kompleks. Penulis ingin mencoba menggunakan metode baru untuk peserta didik yang baru belajar khususnya pada kelas VII SMP Negeri 2 Waru yaitu dengan menerapkan metode *part*. Sehingga pada penelitian ini diharapkan guru bisa menerapkan metode pembelajaran yakni metode bagian atau metode *part* dan dengan digunakannya metode ini peneliti dapat mengetahui peningkatan hasil belajar siswa sesuai dengan tercapainya KKM sekolah. Berdasarkan uraian diatas penulis ingin mengetahui pengaruh penggunaan metode bagian (*part method*) terhadap hasil belajar *dribble* bola basket pada peserta didik kelas VII F di SMP Negeri 2 Waru Sidoarjo.

## METODE

Jenis penelitian ini yakni menggunakan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*) menggunakan pendekatan kuantitatif (Maksum, 2018: 79). Dalam suatu penelitian harus terdapat desain penelitian mengingat sifatnya sangat penting. Desain penelitian yakni menggunakan *Randomized One Group Pretest-Posttest Design*. Waktu penelitian ini dilakukan 4 kali tatap muka sesuai dengan waktu kegiatan belajar mengajar, pada pertemuan pertama akan dilakukan *pretest*, tatap muka kedua dan ketiga diberikan *treatment* sesuai materi RPP menggunakan penerapan *part method*, dan pada pertemuan ke empat akan dilakukan *post test*. Penelitian bertempat di SMP Negeri 2 Waru Sidoarjo. Populasinya yaitu semua siswa SMP Negeri 2 Waru Sidoarjo kelas VII yang memiliki jumlah 328 siswa. Pengambilan sampel yakni menggunakan

teknik *simple random sampling*. Kelas VII F sebagai kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan berjumlah 34 siswa. Instrumen penelitian ini menggunakan 2 item tes yaitu:

1. Tes keterampilan
2. Tes pengetahuan

Variabel bebas dari penelitian ini adalah penerapan metode bagian (*part method*) dan variabel terikat yaitu hasil belajar *dribble* bola basket. Pada penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode bagian (*part method*) terhadap hasil belajar *dribble* bola basket dengan pengambilan data *pre-test* dan *post-test*. Pengambilan data menggunakan analisis uji normalitas selanjutnya dilakukan uji beda menggunakan uji *non-parametrik wilcoxon* dan presentase.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan deskripsi data berupa semua data-data tentang hasil belajar *dribble* bola basket yang didapat dari hasil penelitian yang sudah dilakukan. Berikut adalah hasil dari analisis data sebagai berikut:

**Tabel 1. Distribusi Data *Pre-Test* dan *Post-Test* Pengetahuan Peserta Didik Kelas VII F**

Variabel	Mean	Var	SD	Min	Max
Pre Pengetahuan	67.74	84.7	9.20	60	80
Post Pengetahuan	90.96	27.3	5.23	80	100

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa ada pengaruh peningkatan nilai ketika sebelum diberi penjelasan materi dan sesudah diberi penjelasan materi. Hal ini dapat dilihat dari data nilai rata-rata, standar deviasi dan varian antara *pre-test* dan *post-test*.

**Tabel 2. Distribusi Data *Pre-Test* dan *Post-Test* Keterampilan Peserta Didik Kelas VII F**

Variabel	Mean	Var	SD	Min	Max
Pre Keterampilan	40.84	72.073	8.490	25	58
Post Keterampilan	85.97	54.766	7.400	75	100

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa ada pengaruh latihan *ballhandling* terhadap keterampilan *dribble* bola dalam permainan bola basket. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata, standar deviasi dan varian antara *pre-test* dan *post-test*.

**Tabel 3. Uji Normalitas Distribusi Data *Pretest* dan *Posttest* Hasil Belajar Pengetahuan dan Keterampilan *Dribble* Bola Basket**

Variabel	Tes	Stat	Sig	Hasil
Pengetahuan <i>Dribble</i>	Pre	0.348	0.00	Tidak Normal
	Post	0.263	0.00	Tidak Normal
Keterampilan <i>Dribble</i>	Pre	0.220	0.01	Tidak Normal
	Post	0.269	0.00	Tidak Normal

Data diatas pada tabel tersebut dijelaskan bahwa, data *Pretest-Posttest* hasil belajar pengetahuan dan keterampilan teknik dasar *dribble* bola basket, dikatakan berdistribusi tidak normal pada semua variabel *pretest - posttest*. Data dinyatakan normal yaitu jika nilai *p value* > 0.05. Selanjutnya akan dilakukan uji beda, dikarenakan distribusi data tidak normal maka akan menggunakan uji *non-parametrik wilcoxon*.

**Tabel 4. Uji Beda Distribusi Data *Pretest* dan *Posttest* Pengetahuan dan Keterampilan Kelas VII F**

Variabel	Tes	Mean	Selisih	Sig	Peningkatan
Pengetahuan <i>Dribble</i>	Pre	67.74	23,22	0.00	25.52%
	Post	90.96			
Keterampilan <i>Dribble</i>	Pre	40.83	45.13	0.00	52.50%
	Post	85.96			

Dari pembahasan tabel tersebut disimpulkan adanya pengaruh yang signifikan dilihat dari peningkatan antara hasil belajar *dribble* bola basket dengan pengaruh metode bagian (*part method*) sebelum dan sesudah pelaksanaan penelitian. Hasil peningkatan *pretest - posttest* pada pembelajaran yang telah dilakukan dengan menerapkan penggunaan metode bagian untuk mempermudah siswa dalam memahami materi, maka hasil belajar didapat memiliki nilai peningkatan sebesar 78.02% yang terdiri dari variabel pengetahuan rata-rata berubah sebesar 25.52% dan peningkatan hasil belajar keterampilan memiliki rata-rata sebesar 52.50%. Dari beberapa hasil yang sudah dilakukan oleh peneliti terdahulu beranggapan bahwa, metode bagian dirasa lebih menguntungkan untuk peserta didik yang baru belajar, sedangkan metode keseluruhan lebih ditujukan untuk peserta didik yang sudah mahir dalam melakukan aktivitas gerak yang kompleks. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan ketika sesudah menerapkan metode bagian (*part method*) pada saat pembelajaran. Sehingga hal tersebut dapat mempermudah peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran karena proses pembelajarannya dilakukan secara bagian-perbagian dan dilakukan secara sistematis dan berlanjut.



## PENUTUP

### Simpulan

Hasil analisis data berdasarkan pembahasan data disimpulkan bahwa:

1. Adanya pengaruh metode *part* terhadap hasil belajar teknik dasar *dribble* bola basket kelas VII F di SMP Negeri 2 Waru. Hal ini terbukti dengan nilai yang signifikan.
2. Besarnya pengaruh metode *part* pada hasil belajar teknik dasar *dribble* bola basket dibuktikan dengan persentase peningkatan pengaruh sebesar 25,52% pada pengetahuan dan 52,50% pada keterampilan.

### Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi guru PJOK menerapkan metode *part* dapat menambah peningkatan hasil belajar teknik dasar *dribble* terhadap pembelajaran permainan bola basket.
2. Bagi siswa agar dapat lebih semangat lagi pada saat pembelajaran PJOK khususnya materi bola basket.
3. Bagi peneliti agar dapat melakukan penelitian tentang penggunaan metode bagian dengan menambah total jumlah sampel lebih besar serta dapat dilakukan pada tingkat satuan pendidikan yang berbeda.

### DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Mulyono. (2009). *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Khamidi, Amrozi. (2008). *Pendidikan dan Strategi Belajar Mengajar*. Surabaya: Unesa University Press.
- Mahajan, M., & Singh, M. K. S. (2017). Importance and Benefits of Learning Outcomes. Awang Had Salleh Graduate School of Arts and Sciences. *Journal of Humanities and Social Science*, 22(5): 65-67.
- Maksum, Ali. (2018). *Metodologi Penelitian Dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Oliver, John. (2007). *Dasar-dasar Bola Basket*. Bandung: Pakar Raya.
- Prastowo, Gurit. (2014). Pengaruh Metode Part Practice Terhadap Hasil Belajar Shooting Bola Basket. *Jurnal pendidikan olahraga dan Kesehatan*, 2(3): 747-749.
- Sachanidi, M., Apostolidis, N., Chatzicharistos, D., Bolatoglou, T. (2013). Passing efficacy of young basketball players: test or observation?.

*International Journal of Performance Analysis in Sport*, 13(2): 403-412.

- Villar, F. Del, Iglesias, D., Moreno, F. J., Cervello, E., & Ramos, L. A. (2003). Study of Efficiency of Starting to Dribble in Basketball and Its Technical/Tactical Implications. *Journal of Human Movement Studies*. 44: 273-284.

